

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan, khususnya Pendidikan Agama Islam (PAI) mempunyai posisi yang penting dalam sistem pendidikan nasional. Dijelaskan pada UU No. 20 tahun 2003 pasal 37 bahwa didalam kurikulum wajib memuat: pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, ketrampilan/kejuruan, muatan lokal. Oleh karena itu, pendidikan agama menjadi materi wajib yang diajarkan di sekolah. Pendidikan agama merupakan salah satu materi yang bertujuan meningkatkan akhlak mulia serta nilai-nilai spiritual dalam diri anak. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan agama mempunyai peranan yang penting dalam melaksanakan pendidikan karakter disekolah.²

Perkembangan ilmu pengetahuan yang pesat menyebabkan terjadinya transformasi di segala bidang, termasuk bidang pendidikan. Salah satu komponen bidang pendidikan yang mengalami transformasi yakni media pembelajaran.³ Perkembangan dunia pendidikan abad 21 saat ini ditandai dengan pemanfaatan media pendidikan berbasis

² Nur Ainiyah, *P(Ainiyah, 2013) Jurnal Al-Ulum Volume. 13 Nomor 1, Juni 2013. hlm. 29.*

³ Ramen A. Purba, dkk. *Teknologi Pendidikan, (Yayasan Kita Menulis, 2020), hlm.1.*

teknologi yang memasuki segala bidang kehidupan. Abad 21 merupakan abad pengetahuan, abad dimana informasi dan media banyak tersebar dan teknologi semakin canggih.⁴ Salah satu pengaruh berkembangnya teknologi, terdapat sebuah fasilitas yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran, seperti LCD dan proyektor. Namun, tugas seorang guru semakin hari semakin berat. Karena harus mampu mengimbangi ilmu pengetahuan dan teknologi.

Hal yang penting adalah bagaimana cara seorang guru mampu membuat suasana pembelajaran di kelas ini lebih menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga peserta didik terus termotivasi untuk terus belajar. Artinya, seorang guru wajib memiliki kemampuan untuk menyusun media pembelajaran. Hal ini, seorang guru tidak hanya sebagai pengajar, namun juga sebagai pengembang perencanaan yang mana menguasai teknologi guna menunjang keberhasilan pembelajaran. Briggs (1970) dalam (Sumiharsono dan Hasanah, 2017) mengatakan media merupakan alat fisik yang mampu menyampaikan pesan dan mampu memotivasi peserta didik untuk belajar.⁵

Motivasi memegang peranan penting dalam proses belajar siswa. Menurut Orm-rod (2009:58-59), motivasi dapat meningkatkan prakarsa (inisiasi) dan kegigihan terhadap berbagai aktivitas. Siswa akan cenderung memulai sesuatu tugas yang diinginkan. Siswa juga akan

⁴ Agus Setiawan, Merancang Media Pembelajaran PAI di Sekolah (Analisis Implementasi Media Pembelajaran Berbasis PAI, *Jurnal Ilmiah Keagamaan*, Pendidikan dan Kemasyarakatan Volume 10, Nomor 2 (2019): 224.

⁵ Ramen A. Purba, dkk. *Teknologi Pendidikan*, (Yayasan Kita Menulis, 2020), hlm.2.

cenderung melakukan tugas yang diinginkan itu sampai ia mampu menyelesaikannya. Tugas-tugas yang diperoleh siswa merupakan jembatan yang digunakan guru dalam proses pembelajaran sehingga siswa mampu untuk sampai pada tujuan belajarnya.⁶ Dalam meningkatkan motivasi seorang siswa, terlebih dahulu harus menciptakan kesenangan dalam belajar, dimana dalam menciptakan kesenangan siswa yaitu dengan menggunakan media animasi dalam pembelajaran.⁷

Berdasarkan pengamatan di SMAN 1 Boyolangu tepatnya kelas XI IPA 8, guru menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah, yang mana siswa hanya mendengarkan dan kemudian mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Dalam proses pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran. Keberadaan fasilitas LCD dan proyektor belum berfungsi secara optimal. Guru cenderung menggunakan buku LKS yang didominasi materi mata pelajaran dalam bentuk teks.

Dengan adanya latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar kelas XI di SMAN 1 Boyolangu, dengan penelitian yang berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Kelas XI di SMAN 1 Boyolangu.”*

⁶ Umi Wuryanti dan Badrun Kartowagiran, Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan karakter Kerja Keras Siswasekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, Vol. 7, No. 2, 2016.

⁷ Wahyullah Alannasir, Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Ips Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri Mannuruki, *Journal of EST*, Volume 2 Nomor 2 Agustus, 2016, hlm. 81-90

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, sehingga dapat dirumuskan masalah pokok, yaitu bagaimana mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar PAI kelas XI di SMAN 1 Boyolangu ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar PAI kelas XI di SMAN 1 Boyolangu ?
3. Bagaimana implementasi media pembelajaran berbasis video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar PAI kelas XI di SMAN 1 Boyolangu ?
4. Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar PAI kelas XI di SMAN 1 Boyolangu ?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui desain pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar PAI kelas XI di SMAN 1 Boyolangu.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar PAI kelas XI di SMAN 1 Boyolangu.
3. Untuk mengetahui implementasi media pembelajaran berbasis video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar PAI kelas XI di SMAN 1 Boyolangu.
4. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar PAI kelas XI di SMAN 1 Boyolangu.

D. Manfaat Pengembangan

Pada penelitian pengembanagn media pembelajaran berbasis video ini, diharapkan mampu membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Adapun manfaat yang diharapkan oleh peneliti yaitu :

1. Bagi Pendidik

Pengembangan media pembelajaran ini mampu menumbuhkan motivasi guru untuk mengembangkan media pembelajaran dan memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah, sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan materi melalui video.

2. Bagi Peserta Didik

Dengan dilakukan pengembangan video ini menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga materi yang telah dikemas dalam video mampu diserap dengan mudah oleh peserta didik. Selain itu, dapat menumbuhkan motivasi peserta didik untuk terus belajar.

3. Bagi Sekolah

Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi ini dapat dijadikan rujukan dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami.

4. Bagi Peneliti

Dengan melakukan penelitian ini, peneliti berharap mampu menyajikan media pembelajaran berbasis video animasi sebagai solusi dalam permasalahan proses pembelajaran di sekolah, khususnya dalam pembelajaran PAI, serta hasil penelitian ini nantinya bisa menjadi bekal untuk mengajar ketika sudah menjadi seorang pendidik.

E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

Asumsi yang mendasari penelitian ini adalah dengan adanya media pembelajaran yang berbasis video animasi, mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan, serta peserta didik mudah memahami materi. Karena penyampaian materi menggunakan media yang disajikan dalam bentuk video yang bergambar dan memiliki suara. Media pembelajaran berbasis video animasi mampu meningkatkan motivasi peserta didik untuk terus belajar.

Adapun batasan-batasan dalam implementasi penelitian pengembangan ini diantaranya :

1. Materi pengembangan media berbasis video animasi ini hanya terbatas pada mata pelajaran PAI dengan materi “Menghormati dan Taat kepada Orang Tua dan Guru.” kelas XI semester II. Sesuai dengan metode penelitian yaitu pengembangan, sehingga diperlukan eksperimen terkait materi tersebut yang diajarkan pada awal semester II.
2. Objek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMAN 1 Boyolangu Tulungagung. Peneliti memilih kelas XI karena masih menggunakan kurikulum 2013.
3. Tempat penelitian ini adalah SMAN 1 Boyolangu Tulungagung. Peneliti menggunakan SMAN 1 Boyolangu sebagai tempat penelitian karena pernah observasi di sekolah tersebut, sehingga memudahkan jalannya penelitian.

F. Spesifikasi Produk

Produk pengembangan yang akan dihasilkan peneliti nantinya berupa media pembelajaran yang berbasis video animasi dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Materi yang dikemas dalam video adalah “Menghormati dan Taat kepada Orang Tua dan Guru.”
2. Spesifikasi wujud dan produk yang dihasilkan berupa video yang menyediakan gambar dan suara. Video tersebut menampilkan gambar yang diiringi dengan suara yang berkaitan dengan materi, sehingga peserta didik tidak merasa bosan ketika mengikuti pelajaran.
3. Media ini dibuat untuk membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

G. Orisinalitas Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan survei penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul yang diangkat oleh peneliti, ada tiga laporan penelitian yang memiliki kemiripan dengan penelitian ini diantaranya :

1. M. Randek Sugiarto, “Pengembangan Media Video Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Iman Kepada Para Rasul Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Adabiyah Palembang”.⁸

Pada penelitian diatas peneliti menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Peneliti menjelaskan pada latar belakang, (1) pada observasi di SMP Adabiyah Palembang terdapat fasilitas penunjang pembelajaran seperti LCD dan proyektor yang tidak digunakan secara konsisten, (2) beberapa guru masih mengajar secara konvensional, (3) beberapa siswa kurang aktif dalam pembelajaran PAI. Sehingga diperlukan adanya video pembelajaran yang efektif dan efisien yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan juga mengatasi kesulitan belajar.

Pada rumusan masalah, peneliti menuliskan beberapa rumusan, bagaimana mengembangkan video pembelajaran secara valid, efektif dan praktis. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan video pembelajaran secara valid, efektif dan praktis. Hasil penelitian ini dapat menghasilkan produk berupa video pembelajaran yang valid, efektif dan praktis.

2. Erwan, “Pemanfaatan Bahan Ajar Pai Berbasis Video Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Smp Negeri 3 Marioriwawo Kabupaten Soppeng”.⁹

⁸ M. Randek Sugiarto, “Pengembangan Media Video Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Iman Kepada Para Rasul Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Adabiyah Palembang”, *Skripsi*, UIN Raden Fatah Palembang, 2018.

Peneliti menyebutkan, pada observasi di SMP 3 Negeri Marioriwawo Kabupaten Soppeng penggunaan video pembelajaran masih jarang digunakan karena adanya keterbatasan sarana dan keerbatasan guru dalam mempersiapkan bahan ajar. Guru lebih sering menggunakan bahan ajar cetak berupa buku atau LKS. Sehingga siswa merasa cepat bosan dan mengantuk karena proses belajar mengajar yang monoton, sehingga pembelajaran kurang menyenangkan.

Peneliti merumuskan beberapa rumusan masalah, (1) bagaimana motivasi belajar peserta didik yang diajar tanpa menggunakan bahan ajar PAI, (2) bagaimana motivasi belajar peserta didik yang diajar menggunakan bahan ajar PAI berbasis video, (3) apakah terdapat perbedaan motivasi belajar antara peserta didik yang diajar menggunakan video pembelajaran dengan yang tidak menggunakan video pembelajaran.

Jenis penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimental design. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya perbedaan antara penggunaan video pembelajaran dengan tidak menggunakan video pembelajaran. Motivasi belajar peserta didik yang diajar menggunakan bahan ajar video lebih tinggi daripada peserta didik yang diajar dengan bahan ajar konvensional.

⁹ Erwan, "Pemanfaatan Bahan Ajar Pai Berbasis Video Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Smp Negeri 3 Marioriwawo Kabupaten Soppeng", *Skripsi*, UIN Alauddin Makassar, 2018.

3. Putri Ayu Quraisin, “Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X di MA Darul Hikam Kortonegoro Jenggawah Jember”.¹⁰ Hasil penelitian menyebutkan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran.

Peneliti menjelaskan pada observasinya di MA Darul Hikam Kortonegoro Jenggawah Jember bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh guru dengan menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan bahan ajar cetak. Faktor yang menjadi penghambat dalam proses pembelajaran adalah terkadang peserta didik malas-malasan dan mengantuk saat pelajaran dimulai. Adanya fasilitas sekolah berupa LCD belum di maksimalkan dalam proses pembelajaran.

Peneliti merumuskan rumusan masalah, (1) bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual, (2) bagaimana peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam penggunaan media pembelajarann berbasis audio visual. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode R&D dengan mengadopsi model pengembangan Borg and Gall.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan proses pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual dan untuk

¹⁰ Putri Ayu Quraisin, “Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X di MA Darul Hikam Kortonegoro Jenggawah Jember”, *Skripsi*, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2019.

menjelaskan peningkatan motivasi belajar peserta didik. Hasil penelitian ini terdapat peningkatan motivasi belajar siswa setelah diterapkannya video pembelajaran berupa audio visual.

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti, Judul, Bentuk (skripsi/tesis/jurnal,dll), dan tahun penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1.	M. Randek Sugiarto, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Iman Kepada Para Rasul Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Adabiyah Palembang". 2018.	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan media pembelajaran berupa video Mata pelajaran PAI 	<ul style="list-style-type: none"> Penelitian ini mengembangkan pembelajaran PAI dengan metode pembelajaran berbasis video pembelajaran. 	Berdasarkan karakteristik mata pelajaran
2.	Erwan, "Pemanfaatan Bahan Ajar Pai Berbasis Video Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Smp Negeri 3 Marioriwawo Kabupaten Soppeng". 2018.	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan media pembelajaran berupa video Mata pelajaran PAI Digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar 	<ul style="list-style-type: none"> Tidak mengembangkan media tetapi hanya menggunakan 	<p>yang menjadi tema dalam pembelajaran ini yaitu, Menghormati Orang tua dan gurum, maka penelitian ini mencoba menggunakan video pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar PAI peserta didik kelas XI di SMAN 1 Boyolangu Tulungagung</p>

No.	Nama Peneliti, Judul, Bentuk (skripsi/tesis/jurnal,dll), dan tahun penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
3.	Putri Ayu Quraisin, "Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X di MA Darul Hikam Kortonegoro Jenggawah Jember". 2019.	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan media pembelajaran berupa video • untuk meningkatkan motivasi belajar 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan model pengembangan Borg and Gall. 	

H. Definisi Operasional

Berdasarkan judul penelitian "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Kelas XI di SMAN 1 Boyolangu*" dimaksudkan agar pembaca memahami apa yang peneliti dimaksudkan. Untuk itu peneliti akan menjelaskan istilah-istilah sebagai berikut :

1) Media Pembelajaran

Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran.¹¹ Sementara menurut Daryanti (2010), media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang

¹¹ Mustofa Abi Hamid, dkk. "*Media Pembelajaran*". (Yayasan Kita Menulis, 2020). hlm. 3-4.

perhatian, minat pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan.¹² Media pembelajaran yang digunakan peneliti media yang berbasis video animasi, yang mana menyajikan materi PAI bab Pernikahan Berdasarkan Syariat Islam.

2) Video Animasi

Menurut Agustien (2018) mengemukakan bahwa video animasi merupakan alat untuk membantu proses pembelajaran yang berupa gambar yang bergerak seperti hidup. Menurut Fariz (dalam Ponza dkk 2018) “Animasi adalah media, animasi merupakan media audio visual berupa rangkaian gambar tak hidup yang berurutan pada frame dan diproyeksikan secara mekanis elektronik sehingga tampak hidup pada luar.”¹³

3) Motivasi Belajar

Menurut Uno (2013: 23) motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling memengaruhi. “Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktek atau penguatan (*reinforced practice*) yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu.”¹⁴

Motivasi belajar berhubungan erat dengan motif yaitu dorongan seseorang yang timbul dari dalam maupun luar diri yang akan

¹² *Ibid.*, hlm. 4.

¹³ J. Julia, dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran Musik Berbasis Digital untuk Sekolah Dasar*, (Sumedang: CV. Caraka Khatulistiwa, 2021), hlm. 76.

¹⁴ Endang Titik Lestari, *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*, (Sleman: Penerbit Deepublish CV. Budi Utama, 2020), hlm. 5.

mempengaruhi keinginan belajar seseorang, dan suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan, dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.¹⁵

I. Sistematika Pembahasan

Penelitian ini disusun menjadi tiga bab dengan sistematika sebagai berikut :

- BAB I** Berisi pendahuluan yang menggambarkan keseluruhan penelitian ini dimulai dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, ansumsi dan pembatasan penelitian pengembangan, spesifikasi produk, orisinalitas produk, definisi operasional, sistematika pembahasan.
- BAB II** Pada bab ini berisi tentang kajian pustaka yang mana mengungkapkan kerangka acuan mengenai konsep, prinsip atau teori yang digunakan dalam mengembangkan produk. Kajian pustaka ini diantaranya membahas landasan teori yang mencakup media pembelajaran, video animasi dan motivasi belajar.
- BAB III** dalam bab ini dibahas tentang jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba,

¹⁵ *Ibid.*, hlm.5-6.

instrumen pengumpulan data, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.